ICÔNES ACTION

Modifier l'Ordre du Tour.

Débloquer une case Lunette.

Recevoir un Objectif.

Navigation.

Exploration.

Académie.

Correspondance.

Livrer un Spécimen.

Rechercher un Spécimen au Musée.

Établir un Campement.

Avancer sur la piste Théorie de l'Évolution.

Gagner des points de victoire.

Recevoir des Pièces.

Recevoir un jeton Savoir Temporaire.

Dépenser le nombre de Temps indiqué.

Recevoir le nombre de Temps indiqué.

DISTINCTIONS

Ajoutez 1 mouvement à l'action Exploration associée.

Ajoutez 1 mouvement à l'action Navigation associée.

Ajoutez 1 Timbre à l'action Correspondance associée.

Recevez 1 Cachet de cire de plus pour l'action Académie associée.

Recevez 2 Pièces.

L'Explorateur ou le Navire peut exécuter une action sur sa route.

Placez vos Timbres sur autant d'Enveloppes que désiré.

Payez 1 Pièce de moins pour chaque action Académie.

Gagnez 3 points de victoire.

ACTIONS OBJECTIF

Maximum 2 PV par pénalité de retard avec le HMS Beagle.

Réduisez de 1 votre pénalité de placement sur une Section occupée.

Prenez 1 Cachet de cire Spécial sans payer de pénalité.

Gagnez les PV correspondants lors du décompte final.

Ajoutez 1 Livre à votre Multiplicateur d'Évolution lors du décompte final.

Recherchez tous les Spécimens de l'Ile au choix avec 1 Explorateur.

Ne payez plus les pénalités pour les Parchemins.

Exécutez une nouvelle fois les actions associées à 1 Campement.

Débloquez votre 5e ouvrier.

PLATEAU PRINCIPAL

Banderole dorée le 1er à traverser reçoit le bonus.

Banderole argentée placez 1 Explorateur sur l'Ile indiquée.

Banderole argentée placez 1 Navire sur la piste Océan indiquée.

Partir à l'Aventure (Terre).

Partir à l'Aventure (Océan).

1er joueur à atteindre cette case.

Tous les joueurs.

SYMBOLES MODIFICATEURS

Indique un rabais effectué sur le coût d'une action donnée.

Vous ne payerez aucune Pièce pour exécuter cette action.

Indique le nombre de fois qu'une action peut être exécutée durant un même tour.

Exécutez une nouvelle fois une action jouée précédemment.

Permanent : l'effet associé est appliqué jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie : l'effet de cette action sera gagné lors du décompte des scores.

Immédiat : exécutez l'action ou appliquez le bonus.

Recevez le bonus associé depuis l'une des Îles où l'un de vos Explorateurs est présent.

OBJECTIFS

Posséder la quantité de Cachets de cire des couleurs indiquées.

Posséder la quantité de Spécimens du type indiqué.

Posséder la quantité de Spécimens de la forme/couleur indiquée.

Posséder au moins 8 Pièces.

Avoir dépassé ou être sur la case indiquée avec son marqueur Évolution.

Avoir placé le nombre indiqué de ses Tentes sur des Campements.

Votre Navire sur la même case ou dépassant le HMS Beagle.

Posséder la quantité indiquée de jetons Savoir Temporaire.

Posséder au minimum ce nombre de PV sur la piste PV.

Posséder le nombre indiqué de jeton Aventure Océan ou Terre.

Avoir accompli au moins 1 carte Équipage.

Votre marqueur Temps est sur ou a dépassé la case indiqué.

Avoir placé un Explorateur sur la piste Île associée.

Avoir au moins un Explorateur sur la case finale d'une Île.

Avoir obtenu au moins une distinction dorée ou argentée.

Avoir vidé au moins le nombre indiqué de cases Timbre.

Avoir placé le nombre indiqué de jetons Lunette de sa couleur.

DARWIN'S JOURNEY

AIDE DE JEU

TUILES ACTION SPÉCIALE

JEU DE BASE

1 Exécutez une action « Livrer un Spécimen » pour un Spécimen déjà livré au Musée.
2 Avancez votre marqueur Évolution de 3 cases.
3 Rendez 1 jeton Savoir Temporaire à la réserve et recevez 7 Pièces ou 7 PV.
4 Recevez 1 jeton Savoir Temporaire et 3 Pièces de la réserve.
5 Placez 1 Explorateur disponible sur la case départ d'une Île où vous ne vous trouvez pas encore.
6 Exécutez toutes les actions d'une case Lunette bloquée.
7 Placez 1 Cachet de cire Spécial dans la case disponible la plus à gauche d'un ouvrier, sans pénalité.
8 Débloquez une case Lunette bloquée sans payer de pénalité.
9 Placez 1 jeton Recherche sur une de vos cases Spécimen vides au choix.
10 Exécutez une action Exploration et une action Navigation de 2 cases dans l'ordre de votre choix.
11 Placez votre prochaine Tente disponible sur le Campement de votre choix.
12 Recevez 1 nouvel Objectif, puis accomplissez 1 de vos Objectifs, sans en atteindre les prérequis.

EXTENSION FIRELAND

F1 Recevez 3 Temps.
F2 Recevez 2 Temps. Tous vos adversaires dépensent 1 Temps.
F3 Partez à l'Aventure (Océan) sans dépenser de Temps.
F4 Partez à l'Aventure (Terre) sans dépenser de Temps.
F5 Recevez 1 jeton Temps Dérobé : ignorez les pénalités Temps durant ce tour.
Tous vos adversaires dépensent 1 Temps.
F6 Exécutez une action Exploration ou Navigation de 4 cases. Déplacez jusqu'à 2 Explorateurs ou Navires.
F7 Exécutez immédiatement l'action supérieure de l'Enveloppe de votre choix.
F8 Placez 1 Timbre sur chacune des 3 Enveloppes.
F9 Déplacez 2 Explorateurs et 2 Navires d'une case chacun.

MINI-EXTENSION SCÉNARIOS

B1 Recevez 2 Pièces par jeton Spécimen sur votre plateau (10 Pièces maximum).
B2 Gagnez 2 PV par Tente placée sur le plateau principal.
B3 Dépensez 1 jeton Savoir Temporaire pour exécuter une action d'une carte Équipage non accomplie.

MINI-EXTENSION PIRATES

P1 Recevez 2 Pièces et déplacez le Bateau Pirate sur une nouvelle région océanique.

MINI-EXTENSION OUVRIER DARWIN

D1 S'il est disponible, recevez l'ouvrier Darwin pour ce tour-ci.
Il possède 6 Cachets de cire Spéciaux et active donc les distinctions argentées et dorées.

OBJECTIFS BEAGLE

JEU DE BASE

1 Gagnez 4 PV par Cachet de cire jaune.
2 Gagnez 4 PV par Cachet de cire rouge.
3 Gagnez 4 PV par Cachet de cire vert.
4 Gagnez 4 PV par Cachet de cire bleu.
5 Gagnez 6 PV par Spécimen reptile.
6 Gagnez 6 PV par Spécimen plante.
7 Gagnez 6 PV par Spécimen oiseau.
8 Gagnez 6 PV par Spécimen fossile.
9 Gagnez 8 PV pour chacune de vos piles Timbres vides.
10 Gagnez 5 PV pour chacun de vos jetons Lunette placés sur le plateau principal.
11 Gagnez 3 PV pour chaque Objectif accompli.
12 Gagnez 4 PV pour chacune de vos Tentes sur un Campement.

EXTENSION FIRELAND

F1 Gagnez 6 PV par jeton Aventure Océan.
F2 Gagnez 4 PV par jeton Aventure Terre.
F3 Gagnez 2 PV par Temps dépensé sur la piste Temps.

MINI-EXTENSION SCENARIOS

B1 Gagnez 3 PV par jeton Spécimen sur votre plateau.
B2 Gagnez 3 PV par Cachet de cire sur votre plateau (mise en place incluse).
B3 Gagnez 8 PV par ouvrier ayant obtenu une distinction argentée.
B4 Gagnez 2 PV par icône Livre atteinte ou dépassée sur la piste Théorie de l'Évolution.

TUILES CORRESPONDANCE

JEU DE BASE

1 **1er :** Recevez 1 jeton Savoir Temporaire et 2 Pièces. | **2e** : Recevez 2 Pièces.
2 **1er** : Recevez 4 Pièces. **2e** : Recevez 2 Pièces.
3 **1er** : Avancez votre marqueur Évolution de 2 cases. | **2e** : Avancez votre marqueur Évolution d'une case.
4 **1er** : Exécutez une action Exploration de 2 cases. | **2e** : Exécutez une action Exploration de 1 case.
5 **1er** : Exécutez une action Navigation de 2 cases. | **2e** : Exécutez une action Navigation de 1 case.
6 **1er** : Exécutez une action Académie, payez 2 Pièces de moins. | **2e** : Exécutez une action Académie.
7 **1er** : Gagnez 4 PV. | **2e** : Gagnez 2 PV.
8 **1er** : Exécutez une action Exploration **et** une action Navigation de 1 case. | **2e** Exécutez une action Exploration **ou** une action Navigation de 1 case.

EXTENSION FIRELAND

F1 **1er :** Recevez 2 Temps. | **2e :** Recevez 1 Temps.
F2 **1er :** Recevez 2 Pièces. Les autres joueurs dépensent 1 Temps. | **2e :** Recevez 2 Pièces.

CARTES ÉQUIPAGE

JEU DE BASE

1 Recevez 8 Pièces.
2 Exécutez 2 actions Exploration de 2 cases.
3 Avancez votre marqueur Évolution de 5 cases.
4 Placez 1 Explorateur disponible sur la case départ d'une Île où vous ne vous trouvez pas encore.
5 Débloquez une case Lunette bloquée sans payer de pénalité.
6 Placez jusqu'à 4 Timbres sur une combinaison d'Enveloppes de votre choix.
7 Exécutez les actions d'une carte Équipage non complétée de votre choix, parmi tous les joueurs.
8 Déplacez votre Navire sur la même case que le HMS Beagle.
9 Exécutez toutes les actions d'une case Lunette bloquée.
10 Placez votre prochaine Tente disponible sur le Campement de votre choix. Payez et recevez le bonus.
11 Placez 1 Cachet de cire Spécial dans la case disponible la plus à gauche d'un ouvrier, sans pénalité.
12 Placez 1 jeton Recherche sur n'importe quelle case Spécimen vide de votre plateau.
13 Recevez 2 jetons Savoir Temporaire et 3 PV.
14 Gagnez 8 PV.
15 Recevez 1 nouvel Objectif, puis accomplissez l'Objectif de votre choix, sans en atteindre les prérequis.
16 Avancez votre marqueur Évolution de 2 cases, recevez 1 jeton Savoir Temporaire et 3 Pièces.

EXTENSION FIRELAND

F1 Recevez 2 Temps, 1 jeton Savoir Temporaire et gagnez 3 PV.
F2 Partez à l'Aventure (Océan) et recevez 2 Temps.
F3 Recevez 4 Temps.
F4 Partez à l'Aventure (Terre) et recevez 2 Temps.

MINI-EXTENSION SCÉNARIOS

B1 Exécutez les actions associées au placement d'une Tente de votre couleur déjà placée.
Ne payez pas de pénalité et recevez 1 jeton Savoir Temporaire.
B2 Exécutez une action Navigation de 5 cases.
B3 Exécutez une action Académie sans payer de pénalité et gagnez 3 PV.
B4 Déplacez votre marqueur Évolution de 2 cases et recevez 5 Pièces.

MINI-EXTENSION PIRATES

P1 Exécutez jusqu'à 2 actions Recherche de Spécimen au Musée, pas de pénalité.
P2 Replacez 1 ouvrier de votre couleur sur votre plateau. Cet ouvrier pourra être utilisé une nouvelle fois.
P3 Recevez jusqu'à 2 tuiles Objectif de la défausse de tuiles Objectif.
P4 Exécutez toutes les actions liées au Campement de votre choix, pas de pénalité, pas de Tente.

MINI-EXTENSION OUVRIER DARWIN

D1 S'il est disponible, recevez l'ouvrier Darwin pour ce tour-ci.
Il possède 6 Cachets de cire Spéciaux et active donc les distinctions argentées et dorées.

TUILES PISTE TEMPS

EXTENSION FIRELAND

F1 1 déplacement de moins lors de toute action Correspondance.
F2 1 déplacement de moins lors de toute action Navigation.
F3 1 déplacement de moins lors de toute action Exploration.
F4 1 Pièce de pénalité pour toute action Académie.
F5 1 case d'avancée de moins sur la piste Théorie de l'Évolution lors de chaque Livraison de Spécimen.
F6 2 Pièces de pénalité pour toute action Livraison de Spécimen.
F7 2 Pièces de pénalité pour tout placement d'ouvrier.
F8 Perte de 2 PV obligatoire pour pouvoir accomplir un Objectif.

MINI-EXTENSION ANIMAL DE COMPAGNIE

1 **Mise en place** : recevez 3 Pièces. **Défausse** : exécutez une action Correspondance de 2 Timbres.
2 **Mise en place** : recevez 1 jeton Savoir Temporaire. **Défausse** : exécutez une action Académie.
3 **Mise en place** : avancez votre marqueur Évolution de 3 cases. **Défausse** : exécutez une action Navigation de 2 cases.
4 **Mise en place** : recevez 3 Pièces. **Défausse** : exécutez une action Exploration de 1 case.
5 **Mise en place** : avancez votre marqueur Évolution de 3 cases. **Défausse** : exécutez une action Correspondance de 1 Timbre **et** une action Navigation de 1 case, dans l'ordre de votre choix.
6 **Mise en place** : recevez 1 jeton Savoir Temporaire. **Défausse** : exécutez une action Livraison de Specimen.

MINI-EXTENSION GREAT SHIP

GS1 **Extension Fireland** : placez jusqu'à 3 jetons Aventure pour doubler le bonus Aventure.
GS2 À chaque carte Équipage accomplie, exécutez 2 fois les actions.
GS3 Recevez le bonus indiqué pour les 2e, 3e et 4e Spécimens recherchés d'une même colonne.
GS4 Dépensez 1 jeton Savoir Temporaire et placez 1 ouvrier sur une case Lunette bloquée. Les prérequis doivent être atteints.
GS5 À chaque fois que votre Navire égale ou dépasse le HMS Beagle, exécutez une des actions.
GS6 Livrez 1 Spécimen au Musée lorsque vous placez 1 Tente.
GS7 Si vous possédez une majorité de Correspondances, vous défaussez 1 Timbre max. par Enveloppe.
GS8 **Exploration** : vos mouvements sont réduits de 1, mais vos bonus sont doublés.
GS9 **Mise en place** : placez vos jetons Lunette sur la carte. Lorsque vous débloquez une case, recevez le bonus correspondant.
GS10 **Extension Fireland** : lorsque vous recevez un bonus de Temps, celui-ci est augmenté de 1.
GS11 Lorsque votre Navire dépasse un autre Navire, recevez le bonus correspondant au nombre de joueurs.